

GENERANDO AMBIENTES LÚDICOS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN
LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 8-5 EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
RODRIGO LLORED CAICEDO JORNADA TARDE

MARIA DEL CARMEN CUELLAR GONZALEZ
REINALDO MARTINEZ SANTANA
ESPERANZA MOSQUERA AGUIRRE LIGIA
ROBLES NAVIA

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
SANTIAGO DE CALI
2015

GENERANDO AMBIENTES LÚDICOS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN
LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 8-5 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
RODRIGO LLORED CAICEDO JORNADA TARDE

MARIA DEL CARMEN CUELLAR GONZALEZ
REINALDO MARTINEZ SANTANA
ESPERANZA MOSQUERA AGUIRRE LIGIA
ROBLES NAVIA

Trabajo para optar el título de Especialista en
Pedagogía de la Lúdica.

Asesora
MIRYAM CORTES
MAGISTRA EN LITERATURA

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA
SANTIAGO DE CALI

2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO

JURADO

JURADO

CALI, 1 de noviembre de 2014

DEDICATORIA

Los autores dedican este trabajo a:

Nuestros esposos(a), hijos e hijas y demás familiares por habernos apoyado de manera incondicional durante todo este proceso, ya que ellos son el motor que nos impulsan a ser cada día mejores en nuestro quehacer pedagógico.

Esperanza, Ligia, María del Carmen, Reinaldo.

AGRADECIMIENTO

Los autores expresan sus agradecimientos a:

Dios, porque es quién nos ilumina y guía en cada una de nuestras acciones y propósitos, para desarrollar el don que nos ha regalado como docentes llenándonos de sabiduría para continuar con esta ardua y hermosa labor.

A la tutora Miriam Ana Rosa Cortés Abril MAGISTRA DE LITERATURA, quien fue incondicional con su apoyo, amor y sabiduría, asesorándonos en el desarrollo de nuestro proyecto.

A los estudiantes de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo del grado 8-5 que nos participaron en el desarrollo de las actividades propuestas en este proyecto.

CONTENIDO

Pág.

LISTA DE GRAFICAS	8
GLOSARIO.....	10
RESUMEN.....	11
INTRODUCCIÓN	12
1. PROBLEMA	14
1.1 PLANTEAMIENTO.....	14
1.2 FORMULACION.....	15
1.3 ANTECEDENTES.....	15
1.3.1 Antecedentes Bibliográficos.....	15
1.3.2 Antecedentes Empíricos.....	16
2. JUSTIFICACIÓN.....	18
3. OBJETIVO.....	20
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	20
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	20
4. MARCO REFERENCIAL.....	21
4.1 MARCO CONTEXTUAL.....	21
4.2 MARCO TEORICO.....	22
4.2.1 AGRESIVIDAD.....	22
4.2.2 La agresividad según Albert Bandura.....	27
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	31
5.1 Tipo de investigación.....	31
5.2 Población y muestra.....	32
5.3 Instrumentos.....	34

5.3.1 OBSERVACION DIRECTA.....	34
5.3.2 ENCUESTA.....	34
5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	35
5.5 DIAGNOSTICO:	39
6. PROPUESTA.....	41
6.1 TITULO.	41
6.2 Descripción.....	41
6.3 JUSTIFICACION.	41
6.4 OBJETIVO.....	42
6.5 TALLERES	42
6.6 PERSONAS RESPONSABLES.	52
6.7 BENEFICIARIOS.....	53
7. CONCLUSIONES.....	54
BIBLIOGRAFIA.....	56
ANEXOS.....	57

LISTA DE GRAFICAS

pág.

Grafica 1: Agresividad en el salón de clase	35
Grafica 2: Reacción frente a un compañero que no te deja concentrar en clase.	36
Grafica 3: Reacción ante ataque de golpes entre compañeros.....	37
Grafica 4: Respuesta de los padres ante peleas que se presentan en el salón.....	37
Grafica 5: La lúdica es importante para disminuir los niveles de agresividad.	39

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A. ENCUESTA	57
ANEXO B. MODELADO	59
ANEXO C. TRANSPORTANDO AL HERIDO	60
ANEXO D. COLECCIONADO VALORES	60
ANEXO E. EL AVION	61

GLOSARIO

Agresividad: hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea ficticia hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación.

Conflicto: es una situación en que dos o más individuos con intereses contrapuestos entran en confrontación.

Estrategia: serie de acciones muy meditadas encaminadas hacia un fin determinado.

Honestidad: es el valor de decir la verdad, ser decente, recatado, razonable, justo u honrado.

Incitar: influir vivamente en una persona para que haga cierta cosa.

Lúdica: es una dimensión del ser humano que se evidencia a partir de las diferentes manifestaciones culturales que buscan el goce, el deleite, el placer etc.

Norma: principio que se impone o se adopta para dirigir la conducta o la correcta realización de una acción o el correcto desarrollo de una actividad

Respeto: consideración, acompañada de cierta sumisión, con que se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad, situación o circunstancia que lleva a acatar lo que dice o establece o a no causarle ofensa o perjuicio.

Tolerancia: es el respeto hacia las ideas, creencias, o prácticas cuando son diferentes o contrarias a las propias y a las reglas morales.

RESUMEN

Este trabajo hace referencia al problema presentado en el grado 8-5 de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, donde se viene presentando agresividad física y verbal, por lo cual surgió la necesidad de implementar estrategias lúdicas para disminuir la agresividad, mediante la siguiente propuesta “CON LUDICA Y RECREACIÓN ME RELACIONO MEJOR.”

Por la razón anterior se estudió la lúdica y su relación con el comportamiento, se diseñó una encuesta para recoger información sobre la actitud y sentimientos de los jóvenes frente a las actitudes agresivas dentro del salón de clase y se aplicaron talleres lúdicos tendientes a disminuir la agresividad en los jóvenes del grado 8-5 de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo.

Mediante esta propuesta la mayoría de los jóvenes se mostraron interesados, realizaron los talleres lúdicos con entusiasmo, reconociendo las falencias que tienen al solucionar los conflictos en el aula.

Esta propuesta conllevó a que la mayoría de los jóvenes cuestionaran su proceder agresivo frente al otro, y aprendieran a respetarse a sí mismos, a los demás, se tuvieran confianza y reconocieran el talento y la creatividad que poseen.

Palabras claves: lúdica, agresividad, tolerancia, respeto.

INTRODUCCIÓN

Socialmente el comportamiento agresivo ha sido inherente al ser humano, en lo individual suele manifestarse desde los primeros años de vida, pero su frecuencia se va reduciendo a través de los años. Sin embargo hay personas que continúan haciéndolo en edades adultas, encontrándose por eso comportamientos agresivos en los diferentes contextos sociales, como el de la familia o en ámbitos educativos y laborales.

El colegio es un espacio de vital importancia para el adolescente, ya que él se convierte en el centro de su desarrollo y puede ser fuente de vivencias, tanto positivas como negativas, que repercutirán en la formación de su personalidad; es el lugar en el que los niños manifiestan muchas de sus emociones y acciones que viven en el hogar, es por ésta razón que se deben corregir aspectos en los estudiantes como son las conductas agresivas que no permiten el correcto desempeño en la sociedad.

De aquí la importancia de que el profesor conozca los diferentes tipos de comportamientos agresivos que los estudiantes manifiestan dentro del contexto escolar y sus principales repercusiones en su vida emocional, afectiva y académica, así como también las posibles causas de los mismos. Información que le permitirá al docente estar preparado para afrontar retos e intervenir oportunamente para tratar de disminuir dichos comportamientos dentro de la institución educativa.

Nuestra investigación tiene como foco de estudio una población específica dentro del colegio que son los estudiantes del grado 8-5, curso en el cual se ha

evidenciado, según la observación de docentes y psicólogos, un preocupante grado de agresión verbal y física.

Esto nos ha llevado a reflexionar sobre nuestro quehacer y buscar estrategias lúdicas que nos permitan disminuir los índices de agresividad en el grupo, y que aprendan a manejar sus emociones, y a la vez, esto se vea reflejado en su aprendizaje, así como en la convivencia con el medio social en que se desarrollan. Teniendo en cuenta que la lúdica es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, biológica, y las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina.

Estas moléculas mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano. Desde estos puntos de vista se hace necesario ampliar los territorios cognitivos de los sujetos a través de la lúdica para que como mínimo exista una transformación de las miradas y podamos comprender el mundo de una forma natural y placentera.

Con la ejecución de las actividades planteadas en esta propuesta, se pretende disminuir los conflictos en el salón de clase y recrear una ambiente de sana convivencia.

TITULO

GENERANDO AMBIENTES LÚDICOS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN
EL GRADO 8-5 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RODRIGO LLOREDA
CAICEDO JORNADA TARDE

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO.

Los estudiantes del grado 8-5 de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo jornada de la tarde presentan actitudes de agresividad física y verbal, como gritos, insultos, peleas físicas, irrespeto a la autoridad, no acatan las normas de la institución, generando reacciones agresivas de intolerancia ante cualquier hecho accidental, como tropezarse al pasar por el puesto, tomar objetos del compañero sin permiso, lo cual se ha venido evidenciando, con más frecuencia dentro de las instituciones educativas, provocando actitudes en los estudiantes que no benefician las relaciones interpersonales entre ellos y sus mayores, creando un ambiente educativo poco favorable que se ve reflejado en el mal desempeño académico y convivencial.

Los estudiantes del grado 8-5 de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo provienen de la comuna 16 de estratos 1 y 2 con familias disfuncionales que viven en una amenaza constante por su vida, la necesidad de alimentación y afecto, lo cual hace que su cultura social esté enmarcada en la resolución de conflictos mediante la agresividad y la violencia, de aquí que esto sea una condición normal en su diario vivir.

1.2 FORMULACION.

¿CÓMO GENERAR AMBIENTES LÚDICOS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN EL GRADO 8-5 EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RODRIGO LLOREDA CAICEDO JORNADA TARDE?

1.3 ANTECEDENTES.

1.3.1 Antecedentes Bibliográficos.

AUTOR: Jiménez, Carlos Alberto

TITULO: LA LUDICA UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES

EDITORIAL: MAGISTERIO, COLOMBIA

AÑO: 2002

CONTENIDO: El autor plantea en su libro que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Es importante y necesario ampliar los territorios cognitivos de los sujetos a través de la lúdica para que como mínimo exista una transformación de las miradas y poder comprender el mundo de una forma natural y placentera. Igualmente plantea que para que exista el juego en el niño tiene que haber interacción y manifestación del entorno físico.

El juego no solo permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión

lúdica, especialmente asociados con el campo emocional-afectivo que produce el juego.

Carolina Valencia Correa, Isabel Cristina Vargas Ladino (en su investigación titulada: “Factores Psicosociales que Influyen a Nivel Familiar para que los niños escolares manifiesten conducta agresiva”. Concluyen las autoras: El problema de la agresividad infantil es uno de los trastornos que más afectan a padres y maestros; ya que a menudo éstos se enfrentan a niños con conductas agresivas manipuladoras o rebeldes, sin reconocer muy bien sus causas y como deben actuar con ellos para llegar a modificar esta conducta.

El comportamiento agresivo complica las relaciones que las personas establecen a lo largo de su vida, pues la sociedad tiende a aislar estas personas sometiéndolas a un rechazo y a un desequilibrio emocional que puede generar un aumento en las conductas agresivas. En algunas ocasiones, las personas inconscientemente actúan de forma agresiva cuando sienten que algo o alguien amenazan su integridad, así mismo, en situaciones de estrés, para llamar la Atención de su familia, vecinos o grupos de pares¹.

1.3.2 Antecedentes Empíricos.

El grupo Ariadna es un proyecto creado en convenio por la cámara de comercio y la Universidad Javeriana, con el fin de buscar estrategias que contribuyan a la resolución pacífica de conflictos dentro de las Instituciones Educativas, fue así como un grupo de estudiantes de la universidad escogieron nuestra Institución para desarrollar dicho proyecto, capacitando algunos estudiantes y docentes en estrategias que conllevaran a la mediación y resolución pacífica de conflictos

¹ VALENCIA CORREA, Carolina, VARGAS LADINO, Isabel Cristina. Factores Psicosociales que influyen a Nivel Familiar para que los niños escolares manifiesten conductas agresivas. Sevilla, España, 2003.

liderados por los mismos estudiantes. Este proyecto se viene aplicando desde hace 10 años de manera activa.

2. JUSTIFICACIÓN.

A todas la personas y muy especialmente a los docentes de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, preocupa el alto grado de violencia que se ha venido presentando en el aula de clase donde los estudiantes se agreden, se maltratan física y verbalmente, violando los derechos de los demás ya que con sus gritos, groserías, irrespeto, falta de sentido de pertenencia propician la distracción y desorganización de sus compañeros, impidiendo su concentración, tratando de resolver todo tipo de conflicto por medio de acciones violentas.

Algunas de las causas que generan mal comportamiento de los estudiantes dentro del aula de clase pueden ser: la desintegración familiar, el maltrato, el mal ejemplo, la falta de comunicación, la pobreza, la falta de afecto y los antivalores, el querer imitar pandillas, es decir todo su entorno social, factores estos que producen efectos negativos en los jóvenes, como la falta de autoestima y aprecio por su familia y su comunidad, tales condiciones tienen implicaciones en las manifestaciones de las conductas agresivas.

Se requiere entonces de todas las personas que de una u otra forma se relaciona con niños y jóvenes, busquen y apliquen la metodología apropiada que contribuya a disminuir la agresividad y mejorar las condiciones de vida afectiva y social de los jóvenes.

El docente por su parte debe conocer a fondo a los jóvenes: el porqué de sus comportamientos y actitudes, para que así pueda encontrar estrategias precisas para iniciar al joven en el aprendizaje básico de la convivencia social.

La nueva ley general de educación plantea formar ciudadanos íntegros, en la cual no se logran solamente objetivos académicos sino de formación en valores, hacer de los jóvenes unas personas autónomas, responsables, tolerantes, solidarias y sobre todo con un gran respeto por la vida.

Más que investigación lo que se quiere generar con este proyecto es que el estudiante reflexione y tenga un cambio de conciencia frente a la agresividad escolar, para ello se realizará actividades lúdicas que propicien el respeto por el otro, se diseñará y ejecutará talleres de sensibilización para ampliar canales de dialogo.

3. OBJETIVO.

3.1 OBJETIVO GENERAL.

Generar ambientes lúdicos para disminuir la agresividad en los estudiantes del grado 8-5 en la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo jornada tarde.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Aplicar actividades lúdicas que propicien y reconozcan el respeto por el otro.
- Diseñar y ejecutar talleres de sensibilización para ampliar canales de diálogo.
- Fortalecer valores a través de actividades lúdicas.
- Evaluar los alcances de la propuesta.

4. MARCO REFERENCIAL.

4.1 MARCO CONTEXTUAL.

La resolución 1735 de septiembre 3 de 2002 establece la fusión de los centros docentes: Micaela Castro Borrero, Luis Enrique Montoya y Francisco J. Ruiz con la sede Mariano Ramos del Instituto técnico Nacional de Comercio Intenalco Simón Rodríguez, para dar origen a la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, de la cual este último centro educativo sería su sede principal bajo el nombre de: Sede Simón Rodríguez Mariano Ramos. Siendo el nombre de la Institución un claro homenaje a la memoria del reciente fallecido Rodrigo Lloreda Caicedo, eminente político vallecaucano y gran benefactor de lo que era Intenalco Mariano Ramos. Se presentó que la comunidad de la sede Francisco J. Ruiz era partidaria de que fuera fusionada con la Institución Educativa Técnica Donald Rodrigo Tafur, perteneciente a la misma comuna 16, y así se hizo. Luego la Secretaria de Educación Municipal incorpora la sede Primitivo Crespo, a la nueva institución, donde la sede central deja de llamarse “Simón Rodríguez” y se le reconoce como sede Rodrigo Lloreda Caicedo.

Esta sede central se encuentra situada en la calle 38 A N° 47ª – 45 (ubicación que ha conservado desde sus inicios) del barrio Mariano Ramos, perteneciente a la comuna 16 de Cali, estrato 1 y 2.

En su aspecto arquitectónico y locativo, la sede cuenta con una amplia área, que incluye zonas verdes, espacio para parqueaderos, dos canchas múltiples (una de las cuales está techada), zona de cafetería y portería.

Su construcción, hecha en ladrillos, posee dos plantas y alberga varias oficinas amplias (destinadas a la rectoría, coordinaciones, secretarías, sala de profesores), además tiene salas de: biblioteca, cómputo, laboratorio de biología, química y física, un aula múltiple para audiovisuales, tiene trece salones de clase y tiene seis módulos de baterías sanitarias para la atención de la comunidad educativa.

Actualmente la sede atiende 1000 estudiantes de bachillerato en dos jornadas, cada una de sexto a once. La mayoría de los estudiantes proceden del sector, que tiene un carácter popular, y de diferentes tipos de familia (nuclear, monoparental, extensa, etc.), sus padres se desempeñan en oficios varios como empleados, vigilantes, obreros, maestros de construcción, conductores, empleadas domésticas, etc.

La sede pasó de atender ocho cursos en cada jornada, al iniciar el proceso de fusión, a atender trece cursos en cada jornada, en la actualidad, atendidos por 35 docentes y una coordinación en cada jornada.

4.2 MARCO TEORICO.

El aumento de situaciones agresivas y violentas a escala nacional y mundial es cada día más preocupante; la escuela no escapa a este fenómeno, inclusive en niveles como el preescolar. La explicación de estas situaciones requiere de una fundamentación teórica que permita comprender tales comportamientos a la luz de la psicología y la antropología.

4.2.1 AGRESIVIDAD

Se entiende por agresividad a una conducta perjudicial y destructiva o como una conducta cuyo objetivo es dañar a una persona u objeto.

Para Héctor Ángel Díaz; “la naturaleza simbólica del comportamiento social no implica desconocer la naturaleza biológica y psicológica de la agresión. Hay comportamientos agresivos que es importante conocer de ellos en función de los referentes neuro biológicos, de una parte, por ejemplo, relacionados con el sistema del cerebro denominado complejo R y el sistema límbico, y de otra, con los referentes psicológicos que afectan el Yo y se manifiestan inconscientemente. Este enunciado significa admitir la existencia de una base neurobiológica sobre la cual se configura el cerebro y su desarrollo hacia la adultez, asociado a circuitos simbólicos - culturales, en cuyo proceso el sujeto va construyendo la conciencia de sí mismo y la subjetividad”.

La conducta agresiva tiene un componente neurobiológico y un referente psicológico y para entender la actitud del ser humano debe tratarse desde estos puntos de vista.

“La expresión simbólica constituye una condición fundamental de equilibración vital y emocional en el sujeto. A través de estas formas se expresa la agresividad cuando no ha sido encausada por la vía de las experiencias estéticas. Toda la agresión contra y dentro de la institución educativa es la salida inconsciente de la necesidad de equilibrio emocional que nos enfrenta a una paradoja del conflicto escolar. De una parte, la acción conflictiva y agresora del sujeto, es manifestación de la necesidad de equilibración vital, generada por los conflictos emocionales en la vida interior del estudiante, pero al mismo tiempo la posibilidad de la vía pedagógica para regular la agresión creando los mecanismos de equilibración vital a través de expresiones simbólicas. Aquí se manifiesta el conflicto cognitivo y simbólico en toda su dimensión para el análisis pedagógico y la educabilidad en la convivencia, puesto que a la Pedagogía se le plantea el problema y la necesidad de reestructurar los esquemas cognitivos y simbólicos que sustentan la subjetividad y los imaginarios de los estudiantes y la elaboración de las estrategias y mediaciones pedagógicas adecuadas para

educar en una ética crítica de la moral y la costumbre del grupo. A Este proceso le denominamos Modificabilidad Simbólica”.

La frustración es un factor determinante para activar la agresividad y esta a su vez para generar el conflicto. Considerando esto se debe idear mecanismos en las necesidades de la subjetividad que potencien ambientes escolares apropiados para el bien grupal; escuchar las necesidades de los estudiantes será pues un factor determinante en su momento dado.

En estas circunstancias es donde se genera el reto para el educador, es la posibilidad de generar espacios vitales de formación que posibiliten conocimiento y enfrenten nuevas situaciones de convivencia; es indudable que cada caso es individual con aplicabilidad al grupo, corresponde a la institución educativa elaborar estrategias “frescas” construidas a partir de la situación en sí misma y lideradas por él y el docente.

“Cualquiera que sea la intencionalidad de los sujetos en la actuación social, la frustración asociada a los intereses, la necesidad y al modelo de actuación social son, fundamentalmente, los mecanismos que estimula la agresividad y, en consecuencia, la creación del conflicto. La agresividad humana es estimulada y socialmente potenciada por todos los procesos socio- culturales ejercidos en el sujeto, desde niño, con propósitos de sometimiento a patrones de comportamiento, con lo cual se coacciona y se reprime la expresión natural de la subjetividad y las emociones. La educación se lleva a cabo con esta frustración de expresiones de necesidades vitales, debido a la demanda social de los aprendizajes para satisfacer las necesidades de comportamiento, en momentos específicos, mediante modelos específicos y en relación, solamente, con determinados objetos y situaciones. Esta intervención sistemática en las necesidades de la subjetividad se presenta como una condición necesaria de la vida en grupo porque permite la planeación del “bien común”. El resultado de éste

proceso es el adulto socializado y estructurado con una personalidad y un modo de enfrentar la frustración misma. En sus momentos de éxito, o fracaso, el dominio adquirido para manejar la frustración es de máxima importancia en el desarrollo de su vida.

El modelo de comportamiento y de expresión simbólica adoptado por un sujeto-estudiante, puede ser modificado pero el sentimiento fundamental de la represión de su emocionalidad y sentir, que ha estructurado su personalidad, está ligado a la esencia de su propio Yo afectivo. En última instancia, en una estructura de percepción y actuación subyace la emocionalidad afectada, de alguna manera, por los mecanismos de control social y la condición posible para equilibrar la afectividad será educando la afectividad misma. Buscar esta nueva equilibración vital es hipotéticamente posible orientando los procesos pedagógicos a través de la expresión simbólica y la agresión ritualizada.

La frustración implica una interferencia en la consecución de un propósito o necesidad. En el contexto escolar son muchos los procesos frustrados en la interacción entre docentes y directivos; entre docentes y estudiantes; y entre estudiantes y estudiantes. Como muchas, si no todas, de nuestras relaciones laborales y sociales están organizadas jerárquicamente en términos de autoridad y subordinación, la frustración puede originarse de un liderazgo insatisfactorio que impide la satisfacción de necesidades e intereses de los demás. La interpretación de lo que constituye la frustración, dice Elton McNeil; (1992; 50) “es un asunto altamente personal e individual y depende casi completamente de la percepción que uno tenga de si la recompensa está siendo o no obtenida.”

A través de expresiones simbólicas se deberá permitir el manejo adecuado de su emocionalidad permitiendo la descarga de la frustración y el “duelo” que esta implica.

“Los sentimientos hostiles no se manifiestan de manera explícita sino que tienden a ser velados contra la autoridad, o contra todo aquello que simboliza y representa la frustración al Ego. En los contextos escolares ocurren todo el tiempo y están manifiestos en las acciones ocultas de todo tipo. La razón por la cual son ocultas se debe justamente a un mecanismo de protección que asegure no generar acciones de autoridad que afecten su aceptación en el grupo o la institución. Esta manifestación de la agresividad es diferente de aquella que es abierta y reactiva y se confronta físicamente en pelea”.²

Las conductas agresivas ocultas son contra todo lo que signifique autoridad, norma o legislación y ocurren casi siempre en edades de educandos que transitan entre los 10 a los 16 años. Este tipo de agresividad representa de alguna manera la frustración.

“Es preciso comprender que todas éstas formas de expresión de la agresividad, necesariamente se dan en busca de un equilibrio emocional para escapar a la situación de angustia y neurosis producida por la frustración vital y se convierten en fuerzas de destrucción potencial que obliga a la regulación y el control efectivo a que, generalmente, tiende a ser más mecanismo de represión e imposición de la autoridad en los contextos escolares. La función de la Pedagogía es buscar otros mecanismos que canalicen la agresividad por vías simbólicas y positivamente en la construcción de vida y de la subjetividad de los estudiantes”.

La autorregulación a estas conductas no debe ser impuesta, deben nacer en el seno del conflicto; con la participación se deben buscar caminos hacia el bienestar

² Capítulo 3 del libro Pedagogía en Expresión simbólica. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá 2013. Héctor Ángel Díaz.
<http://ludicaymodificabilidadsimbolica.blogspot.com/>

de toda la comunidad educativa que permitan un orden en sus procesos formativos.³

Albert Bandura es un autor ampliamente reconocido por sus estudios sobre el origen de la agresión y la violencia en el comportamiento humano, por ello en esta propuesta se adoptó algunos de sus planteamientos.

4.2.2 La agresividad según Albert Bandura.

Bandura es un psicólogo ucraniano-canadiense de tendencia conductual, profesor de la Universidad Stanford, y uno de los psicólogos más famosos y citados de todos los tiempos. Su trabajo se ha centrado en el aprendizaje social, la teoría social-cognitiva y la psicología de la personalidad.

Pero quizá por lo que es más conocido es por el experimento sobre **la violencia y la manera en la que los niños la aprenden: el experimento del muñeco Bobo**. Bandura quería demostrar sus teorías sobre la adquisición de conductas sociales como la violencia o la agresividad. Proponía que los patrones agresivos se producen desde y en la infancia por la imitación que los niños hacen de lo que sus modelos realizan (sus padres, hermanos, compañeros, maestros o en los medios de comunicación).⁴

Albert Bandura define a la agresión como la conducta que produce daños a la persona y a la destrucción de la propiedad, la lesión puede adoptar formas psicológicas de evaluación y de degradación lo mismo que daño físico.

³ Capítulo 3 del libro Pedagogía en Expresión simbólica. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá 2013. Héctor Ángel Díaz.
<http://ludicaymodificabilidadsimbolica.blogspot.com/>

⁴ <http://www.bebesymas.com/educacion-infantil/demostrado-los-ninos-aprenden-a-ser-violentos-de-los-adultos>

La conducta destructiva puede ser clasificada como agresión o de otra manera, según juicios subjetivos de si fue intencional o accidental. El mismo acto será juzgado de modo diferente conforme a varios factores, entre ellos el sexo, la edad, el nivel socioeconómico y los antecedentes étnicos del atacante.⁵

Se puede concluir, que la mayor parte de los acontecimientos que hacen que la gente agrede son los insultos, los desafíos verbales, las amenazas en contra del estatus, el tratamiento injusto, acciones provocadoras que adquieren la capacidad de activación, no por la notación genética del individuo sino a través de experiencias de aprendizaje.

La agresividad es una emocionalidad que puede ser educable. Algunas formas elementales de agresión pueden disminuirse con un mínimo de enseñanza.

4.2.3 Pedagogía. La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

Es fundamentalmente filosófica y su objeto de estudio es la formación, es decir, en palabras de Hegel, de aquel proceso pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de este.⁶

4.2.4 Pedagogía lúdica. El concepto de la pedagogía lúdica se lo toma como un instrumento eficaz para el desarrollo humano, a lo largo de la vida, a su contribución en el desarrollo físico e intelectual durante la infancia y la

⁵ BANDURA, Albert. ROSS, O. y Ross. S.A. Imitation of film mediated aggressive model journal of abnormal and social psychology.

⁶ <http://es.slideshare.net/Dilma2/qu-es-pedagogia>

adolescencia, y en la juventud y la adultez ayuda a reafirmar aspectos como la personalidad y la posibilidad de enfrentar retos y resolver problemas cotidianos.

El acercamiento al estudiante mediante las actividades lúdicas, permite la interacción y el crecimiento personal y colectivo, logrando conocer intereses, necesidades, potencialidades y dificultades.

Es interesante la práctica de una pedagogía lúdica en el aula de clase ya que permite mayor creatividad, mejora la comunicación, y Facilita la enseñanza aprendizaje.⁷

4.2.5 Lúdica. Proviene del latín ludus, Lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar.⁸

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

4.2.6 La lúdica como instrumento para la enseñanza. Una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela

⁷ Disponible en la www.faci.lacoctelera.net.

⁸ YTURRALDE TAGLE, Ernesto. Aprendizaje Experimental. Disponible en www.ludica.org.

de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean.⁹

De acuerdo con lo anterior Guillermo Zúñiga propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados. Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente.

⁹ ZÚÑIGA BENAVIDES, Guillermo. LA PEDAGOGIA LUDICA: UNA OPCION PARA COMPRENDER. FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

5. DISEÑO METODOLÓGICO.

5.1 Tipo de investigación.

La metodología cualitativa, como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible.

En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible.

Características de la investigación cualitativa:

- La investigación cualitativa es inductiva.

Tiene una perspectiva holística, esto es que considera el fenómeno como un todo.

Se trata de estudios en pequeña escala que solo se representan a sí mismos

Hace énfasis en la validez de las investigaciones a través de la proximidad a la realidad empírica que brinda esta metodología.

No suele probar teorías o hipótesis. Es, principalmente, un método de generar teorías e hipótesis.

No tiene reglas de procedimiento. El método de recogida de datos no se especifica previamente. Las variables no quedan definidas operativamente, ni suelen ser susceptibles de medición.

La base está en la intuición. La investigación es de naturaleza flexible, evolucionaria y recursiva.

En general no permite un análisis estadístico

Se pueden incorporar hallazgos que no se habían previsto

Los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que estudian, es el instrumento de medida.

Analizan y comprenden a los sujetos y fenómenos desde la perspectiva de los dos últimos; debe eliminar o apartar sus prejuicios y creencias.

Las características de la metodología cualitativa que podemos señalar a modo de sinopsis son:

Una primera característica de estos métodos se manifiesta en su estrategia para tratar de conocer los hechos, procesos, estructuras y personas en su totalidad, y no a través de la medición de algunos de sus elementos. La misma estrategia indica ya el empleo de procedimientos que dan un carácter único a las observaciones.

La segunda característica es el uso de procedimientos que hacen menos comparables las observaciones en el tiempo y en diferentes circunstancias culturales, es decir, este método busca menos la generalización y se acerca más a la fenomenología y al interaccionismo simbólico.

Una tercera característica estratégica importante para este trabajo se refiere al papel del investigador en su trato -intensivo- con las personas involucradas en el proceso de investigación, para entenderlas.

El investigador desarrolla o afirma las pautas y problemas centrales de su trabajo durante el mismo proceso de la investigación. Por tal razón, los conceptos que se manejan en las investigaciones cualitativas en la mayoría de los casos no están operacionalizados desde el principio de la investigación, es decir, no están definidos desde el inicio los indicadores que se tomarán en cuenta durante el proceso de investigación. Esta característica remite a otro debate epistemológico, muy candente, sobre la cuestión de la objetividad en la investigación social.¹⁰

5.2 Población y muestra.

¹⁰ Disponible en www.monografias.com/trabajos38/investigacion-cualitativa/investigacion-cualitativa.shtml

5.2.1 Población. El proyecto se realizó en la sede Central de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo- Mariano Ramos, jornada tarde.

En la actualidad se encuentran fusionados los centros docentes: Micaela Castro Borrero, Luis Enrique Montoya y Primitivo Crespo. Esta sede central se encuentra situada en la calle 38 A N° 47ª – 45 del barrio Mariano Ramos, perteneciente a la comuna 16 de Cali, estrato 1 y 2. Actualmente la sede atiende 1000 estudiantes de bachillerato en dos jornadas, cada una de sexto a once con énfasis en Registro de Operaciones Contables. La mayoría de los estudiantes proceden del sector, que tiene un carácter popular, y de diferentes tipos de familia (nuclear, monoparental, extensa, etc.), sus padres se desempeñan en oficios varios como empleados, vigilantes, obreros, maestros de construcción, conductores, empleadas domésticas, etc.

5.2.2 Muestra. La población investigada corresponde a los estudiantes del grado 8.5 de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo _ Mariano Ramos jornada tarde, el grupo lo conforman 37 estudiantes los cuales viven en estrato 1 y 2 de la comuna 16, donde abundan los modelos agresivos y donde se considera que “la agresión es un atributo muy valioso”, donde el estatus se gana realizando hazañas de combatiente.

Algunos de los rasgos y conductuales detectados en los adolescentes estudiados fueron las siguientes:

La mayoría proviene de familias disfuncionales, con un nivel de estudio y un nivel económico muy bajo, la necesidad de afecto y de comunicación asertiva entre padres e hijos se aprecia en la mayoría de la muestra. Algunos padres utilizan palabras y actitudes agresivas, adoptan, y aplican métodos de dominación con sus hijos los cuales a su vez tienden a valerse de tácticas agresivas semejantes para controlar la conducta de sus compañeros. Otros padres suelen ser demasiado permisivos con sus hijos y eso da pie para que el estudiante se sienta

con derecho de agredir e irrespetar al otro. Dos estudiantes de la muestra de trabajo son repentinos, uno de ellos ha repetido octavo tres veces en diferentes instituciones.

Se tomó una muestra de 7 estudiantes los cuales son:

Nombre	Edad en años
Álvarez Hurtado Karen Eliana	15
Flórez Villegas Valeria	15
Hernández Jhonfer Alexander	16
Restrepo Ramírez Nicol Daniela	13
Urrutia Olave John Brandon	14

5.3 Instrumentos.

5.3.1 OBSERVACION DIRECTA

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

Se hizo observación directa en el aula 8-5, durante el desarrollo de las clases.

5.3.2 ENCUESTA

Para recolectar la información se diseñó una encuesta dirigida a veintiocho estudiantes del grado 8-5, en la cual se indaga sobre cómo se presenta la agresividad de los estudiantes en el salón de clase. La pregunta fue de tipo cerrada. (ver anexo).

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Aplicadas las encuestas se puede describir los siguientes resultados:

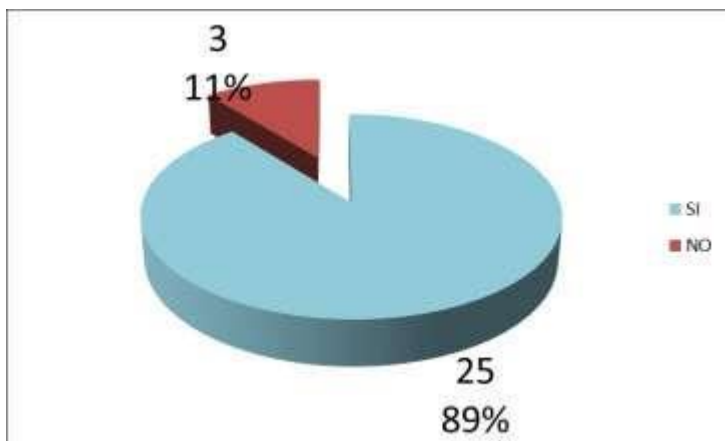
1. ¿Te gusta que la agresividad en el salón de clase disminuya?

Tabla No. 1

SI	25	89%
NO	3	11%

Fuente: Los Investigadores

Grafica 1: Agresividad en el salón de clase disminuya



Fuente: Los Investigadores

El 89% de los estudiantes que fueron encuestados manifiestan que si les gusta que la agresividad en el salón de clase disminuya, solo tres estudiantes manifiestan que no les gusta.

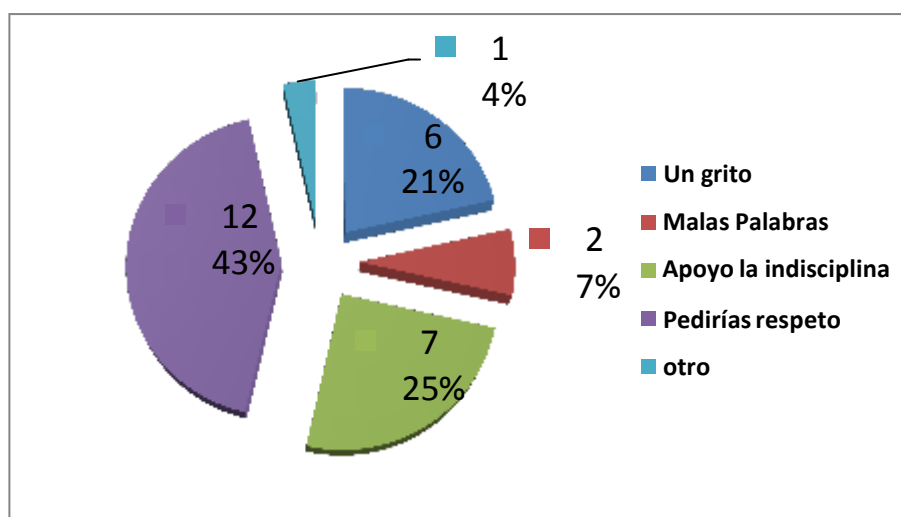
2. ¿Cuál es tu reacción frente a un compañero que no te deja concentrar en clase por su indisciplina?

Tabla No. 2

Un grito	6	21%
Malas Palabras	2	7%
Apoyo la indisciplina	7	25%
Pedirías respeto	12	43%
Otro	1	4%

Fuente: Los Investigadores

Grafica 2: Reacción frente a un compañero que no te deja concentrar en clase.



Fuente: Los Investigadores

El 43% de los estudiantes encuestados manifiestan que le pedirían respeto al compañero, el 25% de los estudiantes responde que apoyaría la indisciplina, el 21% de los estudiantes manifiestan que gritarían al compañero, el 7% de los estudiantes le respondería con malas palabras, y un 4% de los estudiantes manifiesta responderle al compañero de otra manera.

3. ¿Cómo reaccionas ante un ataque de golpes entre tus compañeros?

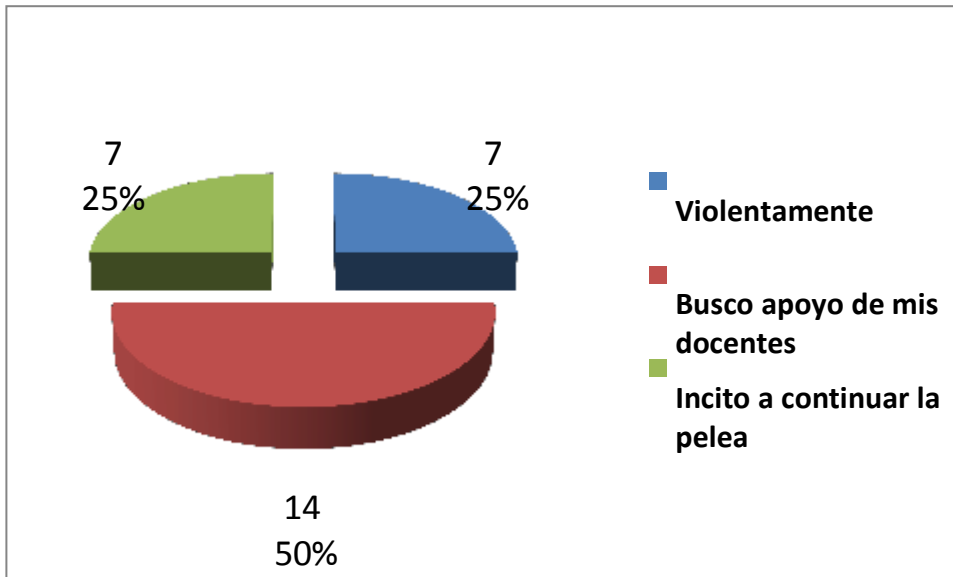
Tabla No. 3

Violentamente	7	25%
Busco apoyo de mis docentes	14	50%

Incito a continuar la pelea	7	25%
-----------------------------	---	-----

Fuente: Los Libertadores

Grafica 3: Reacción ante ataque de golpes entre compañeros



Fuente: Los Investigadores

El 50% de los estudiantes encuestados manifiestan buscar apoyo del docente, el 25% de los estudiantes dice que reacciona violentamente, y el 25% restante afirma que incita a continuar la pelea.

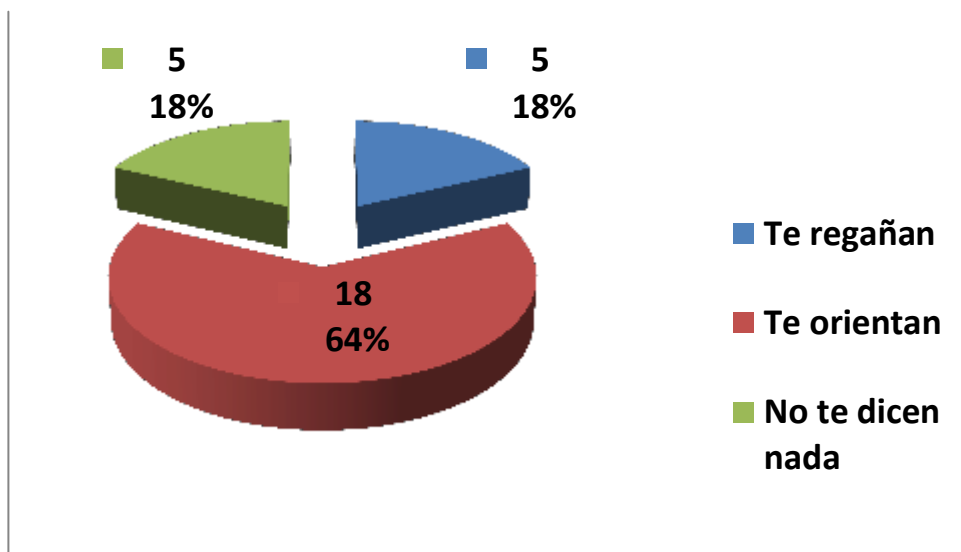
4. Cuando tú le comentas a tus padres sobre las peleas que se generan dentro del salón, ellos:

Tabla No. 4

Te regañan	5	18%
Te orientan	18	64%
No te dicen nada	5	18%

Fuente: Los Investigadores

Grafica 4: Respuesta de los padres ante peleas que se presentan en el salón.



Fuente: Los Investigadores

El 64% de los estudiantes encuestados manifiestan que sus padres los orientan ante los comentarios acerca de las peleas dentro del salón, el 18% de los estudiantes dicen que los padres los regañan, y el otro 18% de los estudiantes afirma que sus padres no les dicen nada.

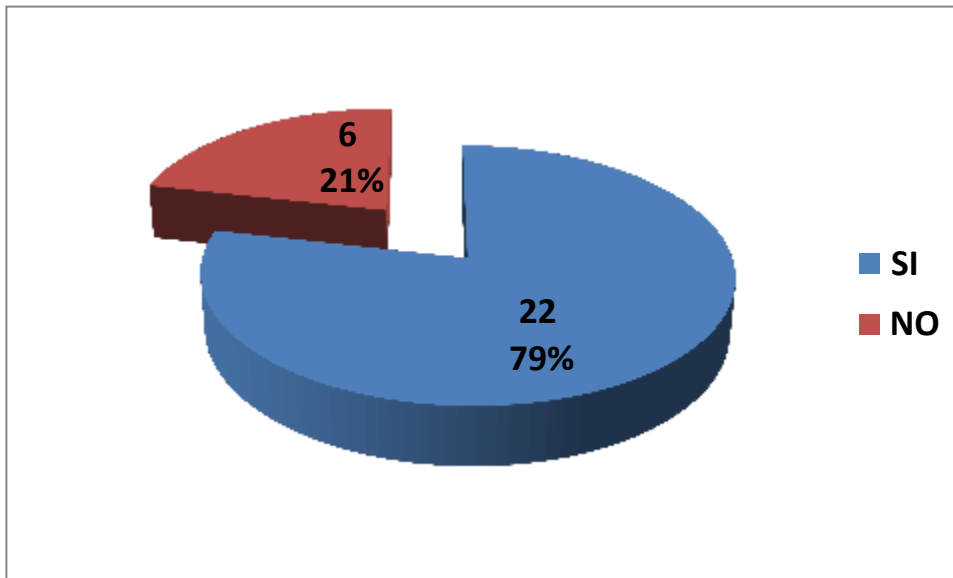
5. ¿Consideras que la lúdica es importante para disminuir los niveles de comportamientos agresivos en el aula de clase?

Tabla No. 5

SI	22	79%
NO	6	21%

Fuente: Los investigadores

Grafica 5: La lúdica es importante para disminuir los niveles de agresividad.



Fuente: Los investigadores

El 79% de los estudiantes encuestados responden que la lúdica es importante para disminuir los niveles de comportamientos agresivos en el aula de clase, y el 21% restante dice que no es importante.

5.5 DIAGNOSTICO:

Con las encuestas aplicadas se puede concluir varios aspectos:

Primero que los estudiantes ante cualquier situación de desacuerdo actúan en su mayoría de manera agresiva.

Frente a una situación de conflicto entre compañeros el estudiante no trata de conciliar sino que incita a continuar con la agresividad.

Los jóvenes no aplican las orientaciones recibidas por sus padres y docentes sobre el buen comportamiento dentro del aula de clase.

Los estudiantes manifestaron un gran interés por la implementación de actividades lúdicas que conlleven a disminuir las manifestaciones agresivas dentro del aula de clase.

Es necesario que los docentes seamos conscientes, al igual que los padres de familia de la importancia que tiene la problemática de la agresión escolar, es por ello que debemos sensibilizarnos y buscar estrategias lúdicas para abordar la problemática de manera asertiva.

6. PROPUESTA.

6.1 TITULO.

“CON LUDICA Y RECREACIÓN ME RELACIONO MEJOR.”

6.2 Descripción.

Con el ánimo de que los estudiantes interactúen consigo mismo, con los demás y la naturaleza, se han diseñado cuatro talleres lúdicos como instrumentos pedagógicos que tienen como objetivo disminuir la agresividad en los estudiantes del grado 8-5 en la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo jornada tarde. Las actividades serán dinámicas, que favorezcan el desarrollo cognitivo, afectivo-social y comunicativo, en general demuestren un cambio de actitud significativo.

En esta propuesta se realizarán actividades lúdicas que desarrollen la integración, el diálogo, el respeto, la tolerancia; utilizando estrategias como: dinámicas, dramatizaciones, y otros.

Con esta propuesta se beneficiarán la comunidad educativa en general, porque se creará un clima agradable, armonioso, donde las buenas relaciones interpersonales predominen en la Institución Educativa.

6.3 JUSTIFICACION.

La propuesta lúdica pedagógica para disminuir la agresividad, en los jóvenes del grado 8-5 de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo jornada de la tarde del municipio de Santiago de Cali, busca mejorar la convivencia de los estudiantes dentro del aula de clase, diseñando talleres lúdicos donde reflexionen y tomen decisiones asertivas a la hora de resolver conflictos que se les presenten en cualquier momento de su vida.

6.4 OBJETIVO.

- Iniciar en los jóvenes de 8-5 un proceso de reflexión y cambio de actitud acerca de la problemática de agresividad que se presenta en el aula de clase.

6.5 TALLERES

Taller N° __1__

NOMBRE DEL TALLER: EL AVIÓN

FECHA: _Septiembre 4_ LUGAR: Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo

TIEMPO POSIBLE __100 minutos__ N° DE PARTICIPANTES __37__

INDICADORES DE OBSERVACION	LUDICA	ESPECIFICA
	Risa	El respeto y la autoestima

METODOLOGIA

Se hace entrega de una hoja de block a cada uno de los participantes del taller, se les indicó que construyeran un avión, luego debían colocarle su nombre al avión, se explicó que en el momento en que el tallerista diera la orden de poner a volar el avión, cada uno debía coger un avión diferente al suyo y escribirle frases positivas al compañero que le tocó, cuando el tallerista nuevamente de la orden de despegar el avión, se tiran los aviones y se coge el avión que le caiga más cerca y vuelve a escribirle un mensaje bonito a la persona que le tocó; y así en repetidas ocasiones, hasta que el tallerista da la orden de parar el avión, luego cada integrante dice: “este avión viene de la nasa y trae el siguiente mensaje.” el

integrante lee los mensajes y por último dice el nombre del dueño del avión. Para tratar de adivinar de quien es el avión.

MATERIALES	
RECURSOS	FISICOS: hojas de block, lapicero
	HUMANOS: estudiantes y talleristas
	FINANCIEROS: tres mil pesos

EVALUACION DE PARTICIPANTES (UNA PREGUNTA) ¿Crees que el taller sirvió para mejorar la autoestima de los integrantes del grupo? ¿Por qué?

AUTOEVALUACIÓN: cómo resultó el taller.

Ayuda a resaltar las aptitudes positivas del compañero, contribuyendo a mejorar su autoestima.

Los participantes comentaron que fue una experiencia muy satisfactoria, al escribir y recibir mensajes positivos.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER	EL AVIÓN
ACTIVIDAD	Dinámica
FECHA DE APLICACIÓN	
TIEMPO DE DURACIÓN	60 MINUTOS
N° DE PARTICIPANTES	37
OBJETIVO	Mejorar la autoestima

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACION

En un comienzo se tuvo inconvenientes con la realización del avión, luego se dirigió la dinámica. Al finalizar el taller se observó que algunos estudiantes no tomaron en serio la actividad, a diferencia de otros que se esmeraron en colocar

mensajes agradables para sus compañeros; tanto que unos se sorprendieron al darse cuenta de la opinión que tenían sus compañeros a cerca de ellos.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

Muchas veces es importante que otras personas le resalten lo positivo de uno, pues casi siempre los comentarios que se hacen hacia los compañeros son negativos.

TENDENCIA DOMINANTE

- respeto
- responsabilidad
- tolerancia
- sensibilidad
- honestidad
- Amor

Desarrollar aspectos como la camaradería y el bien común entre los alumnos.

Taller N° __2__

NOMBRE DEL TALLER: COLECCIONANDO VALORES

FECHA: Septiembre 15 LUGAR: INSTITUCION EDUCATIVA RODRIGO LLOREDA CAICEDO

TIEMPO POSIBLE: 40 minutos N° DE PARTICIPANTES: 2 docentes y 37 estudiantes

INDICADORES DE OBSERVACION	LUDICA	ESPECIFICA
	Dinámica Grupal	Autoestima

METODOLOGIA

1. Los estudiantes formaran cuatro filas cada una con cinco personas, cada fila ira en un extremo del espacio
2. escribe en cada $\frac{1}{4}$ de cartulina un valor un cartel, puede ser (respeto, tolerancia etc) los que quieras trabajar y ponlos en el centro de la cancha
3. luego dile a cada fila que se enumere del 1 al 5 (de adentro hacia afuera)
4. listo cada quien sabe su número, el objetivo del juego es agarrar el cartel con el valor, que se encuentra en el medio, pero no será tan fácil porque alguien dirá en voz alta un número del 1 al 5, a quienes les toque tendrán que correr alrededor de todas las filas en sentido de las agujas del reloj hasta llegar de nuevo a su fila en donde tendrán que pasar por debajo de las piernas de todos sus compañeros (como un túnel) rápidamente para agarrar el cartel que está en el medio, el grupo que haya logrado acumular más valores será el ganador.

MATERIALES	
RECURSOS	FISICOS: la cancha del colegio, necesitas varios $\frac{1}{4}$ de cartulina y un marcador
	HUMANOS: dos docente y 20 estudiantes
	FINANCIEROS: tres mil pesos

EVALUACION DE PARTICIPANTES (UNA PREGUNTA)) ¿qué valores aplicaron durante el desarrollo del taller?

AUTOEVALUACIÓN: cómo resultó el taller.

Los estudiantes manifestaron que les gustó mucho y que por favor se repitieran estas actividades para salir de la rutina. Se observó que los grupos que trabajaron con respeto y honestidad lograron acumular más puntos, a diferencia de los que discutían con el compañero que cometía un error, esto les hizo perder tiempo.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER	coleccionando valores
ACTIVIDAD	Juego
FECHA DE APLICACIÓN	
TIEMPO DE DURACIÓN	40 MINUTOS
N° DE PARTICIPANTES	2 docentes, 20 estudiantes
OBJETIVO	<p>Fomentar los valores, compartir responsabilidades, apoyarse.</p> <p>Mutuamente, aprender a ordenarse para trabajar en equipo.</p> <p>Mejorar vínculos, aportar sus fortalezas al equipo.</p>

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACION

Se observó entre sus participantes, interés y colaboración del grupo por acumular más valores, alegría, falta de respeto y concentración en algunos estudiantes pues salían por el lado equivocado.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

Por medio del juego se puede concientizar al joven que serán mejores los resultados de lo que nos propongamos en la vida, si aplicamos los valores humanos en nuestro diario vivir.

TENDENCIA DOMINANTE

La colaboración

Valores sugeridos:

- amor
- respeto
- responsabilidad
- tolerancia
- sensibilidad
- autodomínio
- honestidad
- perdón

Taller N° __3__

NOMBRE DEL TALLER: MODELADO

FECHA: Septiembre 25_LUGAR: INSTITUCIÓN EDUCATIVA RODRIGO LLOREDA CAICEDO

TIEMPO POSIBLE: 60 minutos N° DE PARTICIPANTES __37__

INDICADORES DE OBSERVACION	LUDICA	ESPECIFICA
	ARTE	VALOR SU CREATIVIDAD

METODOLOGIA

Esta se realizó mediante una dinámica viso manual, llamado la gallina ciega, donde los estudiantes manipularon materiales de diversas clases, texturas, tamaños y formas, para despertar la sensibilidad a través del tacto.

Se explicó la forma correcta de preparar la plastilina, amasarla y de realizar un escultura de libre elección, se orientaron y se aclararon inquietudes.

MATERIALES	
RECURSOS	FISICOS patio del colegio, plastilina, vinilos, palillos, trapos
	HUMANOS estudiantes del grado 8-5
	FINANCIEROS \$ 40.000

EVALUACION DE PARTICIPANTES (UNA PREGUNTA) ¿Cuáles actitudes positivas y de auto ayuda se observaron al realizar este trabajo?

AUTOEVALUACIÓN: cómo resultó el taller.

Durante la actividad se observó que los estudiantes con actitud agresiva necesitan actividades orientadas hacia el arte ya que ello les llama la atención, los concentra, descargan emociones, los ayuda a tener más control en sus acciones. Se promovió la ayuda mutua al compartir materiales y dar opiniones sobre los trabajos.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN	DEL	
--------------	-----	--

TALLER	Arte y lúdica
ACTIVIDAD	Modelado
FECHA DE APLICACIÓN	
TIEMPO DE DURACIÓN	60 minutos
N° DE PARTICIPANTES	20
OBJETIVO	Rescatar la confianza en sí mismo

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACION

Con esta dinámica se quiso dar a conocer los talentos y creatividad que tiene cada uno con respecto al modelado y el respeto por el trabajo de los demás.

Se observaron actitudes positivas como compartir el material y la ayuda mutua, negativas como lanzarse trozos de plastilina, embadurnarse la cara y los brazos, siendo esto un hecho agresivo y de indisciplina

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

Ayuda a los estudiantes a tener más control en sus acciones y emociones.

Son conocedores de sus talentos y creatividad, se fomenta la confianza y la ayuda mutua se observó que los niños un tanto agresivos necesitan actividades que los concentre, les llamen la atención, desahoguen los momentos de irritabilidad.

TENDENCIA DOMINANTE

La creatividad,

Autoestima

Control de emociones

Taller N° __4__

NOMBRE DEL TALLER: TRANSPORTANDO AL COMPAÑERO HERIDO

FECHA: _Septiembre 29_LUGAR: INSTITUCIÓN EDUCATIVA RODRIGO LLOREDA CAICEDO

TIEMPO POSIBLE: 60 minutos N° DE PARTICIPANTES __37__

INDICADORES DE OBSERVACION	LUDICA	ESPECIFICA
	Alegría	El respeto y la tolerancia

METODOLOGIA

Se harán filas de alumnos de diez cada una se sentaran en el suelo uno detrás de otro. Se les explicara que deberán de transportar al compañero de adelante hacia atrás por encima de la fila que se formó, el cual deberá de mantenerse rígido como una tabla hasta el final y así sucesivamente. Una recomendación necesaria a hacer es que los compañeros deberán solo transportarlo con las manos y no provocarle ningún daño a su compañero. Resultará ganadora la fila que haya terminado de transportar a todos los compañeros en el menor tiempo posible y la que lo haya hecho de la mejor manera, tanto en orden como en colaboración por parte de todos los miembros de la fila.

En una segunda etapa se les explicara el objetivo del juego, el mensaje sencillo que además de ayudar al compañero también debemos de confiar en él, que no serviría de nada ayudar si es que antes no se despierta en nosotros un ambiente de confianza y camaradería. Después se les pedirá sus impresiones y se responderán interrogantes.

MATERIALES	
RECURSOS	FISICOS patio del colegio
	HUMANOS estudiantes del grado 8-5
	FINANCIEROS ninguno

EVALUACION DE PARTICIPANTES (UNA PREGUNTA)

¿Crees que se establecieron lazos de confianza y se promovió la ayuda mutua, con esta actividad? ¿Porque?

AUTOEVALUACIÓN: cómo resultó el taller.

Ayuda a los estudiantes a tener más control en sus acciones puesto que la indicación era que no le originaran ningún daño a su compañero. Concientizaron que el trabajo en equipo es importante para realizar bien las cosas.

Se establecieron más lazos de confianza puesto que en un inicio no existió esta actitud.

Se promovió la ayuda mutua.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER	Transportando al compañero herido
ACTIVIDAD	Dramatización
FECHA DE APLICACIÓN	
TIEMPO DE DURACIÓN	45 minutos
Nº DE PARTICIPANTES	20 estudiantes
OBJETIVO	Crear en los compañeros la voluntad de ayudarse entre sí.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACION

Con esta dinámica se quiso dar a conocer la importancia de la ayuda mutua para esto se utilizo una actividad (rescatando al compañero herido)

Inicialmente se tuvo problemas con la organización de los grupos para la ejecución de dicha dinámica .pero sin muchas complicaciones se concluyó la sesión con éxito

Al realizar esta dinámica en el patio origino que algunos alumnos se distraigan y no realicen bien la dinámica.

Hubo un grupo de alumnos que no le prestaban la atención necesaria a las indicaciones pero fue un grupo no significativo.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

Ayuda a los estudiantes a tener más control en sus acciones.

Se concientizaron que el trabajo en equipo es importante para realizar bien las cosas, se fomenta la confianza y la ayuda mutua.

TENDENCIA DOMINANTE

La colaboración

Trabajo en equipo

Responsabilidad

Desarrollar aspectos como la camaradería y el bien común entre los alumnos, además de la confianza en el compañero.

6.6 PERSONAS RESPONSABLES.

ESPERANZA MOSQUERA AGUIRRE. Docente licenciada en educación preescolar de la Universidad CENDA. Tiene una experiencia de 25 años como docente de preescolar. Actualmente trabaja en la I.E.T.I. 10 de mayo.

LIGIA ROBLES NAVIA. Docente licenciada en Comercio y Contaduría de la Universidad San Buenaventura. Tiene una experiencia de 19 años como docente de bachillerato. Actualmente trabaja en la I.E. Rodrigo Lloreda Caicedo. Jornada de la Tarde.

REINALDO MARTINEZ SANTANA. Docente licenciado en Matemáticas y Física de la Universidad Libre. Tiene una experiencia de 35 años como docente de bachillerato. Actualmente trabaja en la I.E. Santa Cecilia.

MARIA DEL CARMEN CUELLAR GONZALEZ. Docente licenciada en Biología y Química de la Universidad Santiago de Cali. Tiene una experiencia de 17 años como docente de bachillerato. Actualmente trabaja en la I.E. Rodrigo Lloreda Caicedo. Jornada de la Mañana.

6.7 BENEFICIARIOS.

Los jóvenes del grado 8-5 de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo – Mariano Ramos.

7. CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito disminuir la agresividad verbal y física que se viene presentando entre los estudiantes del grado 8-5 de la Institución Rodrigo Lloreda Caicedo, a través de actividades lúdicas que fomentan en los niños y niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traduzcan en espontaneidad, socialización y buen trato.

Al aplicar los diferentes talleres se pudo observar que a estos jóvenes se les dificulta aplicar valores tan esenciales como el respeto, la honestidad y la tolerancia.

Estas actividades lúdicas permitieron reflexionar y disminuir los niveles de agresividad con un manejo adecuado de emociones, la importancia de saber escuchar, esperar su turno para participar, reconocer al otro, es decir, saber que pueden hacer sentir bien o mal a sus compañeros, hermanos o padres con lo que digan o hagan.

La lúdica entendida como la emocionalidad del hombre y la mujer propicia espacios para educar la agresividad.

A los docentes nos hizo reflexionar acerca de la importancia de dar a conocer y multiplicar nuestro trabajo, donde a través de actividades lúdicas se fomente el buen trato, las relaciones armónicas, el compañerismo, la paz y el respeto por el otro, en aras de mejorar la convivencia escolar.

Los talleres lúdicos hicieron posible que los jóvenes reconocieran que todas las personas que conviven en su entorno no son iguales a él, le permitirán integrarse

a la sociedad como un individuo respetuoso y tolerante para quien la diferencia es inadmisibile.

BIBLIOGRAFIA

ANGEL RUIZ, Magda Pilar. Documento del Área de Matemáticas. Universidad Pedagógica Nacional. Instituto Pedagógico Nacional. Bogotá D.C.: 2012

DIENES, Z. P. Las seis etapas del aprendizaje en matemáticas. Primera edición. Editorial Teide. Barcelona: 1971.

HIGUERA, Clara Lucia. Lecturas matemáticas Volumen 15. página 66.

LABINOWICS, Ed. Introducción a Piaget: Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza. Editorial Fondo Educativo. Addison-Wesley, 1980.

MORA, Lyda Constanza; VALERO, Nydia. La Yupana como herramienta pedagógica en la primaria. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.

ORTON, Anthony. Didáctica de las Matemáticas: cuestiones, teoría y práctica en el aula. Ediciones Morata. Madrid: 1990.

PAPALIA, Diana E. WENDKOS, Sally. DUSKIN, Ruth. Desarrollo Humano. Undécima versión. México D.F.: Mc Graw Hill, 2010.

PAREJA, Diego. Instrumentos prehistóricos de cálculo “El quipu y la yupana”. Revista Integración. Volumen 4. 1986.

PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Barcelona: 1983.

RODRÍGUEZ OLMO, María Visitación. La numeración en la educación infantil cuatro y cinco años. Editorial Praxis. Barcelona: 1999.

RODRÍGUEZ ROJAS, José María. Metodología de las matemáticas guía para los cinco años de la escuela primaria. Editorial Bedut. Medellín: 1956

SÁNCHEZ, M. Desarrollo de las habilidades del pensamiento: Procesos Básicos del Pensamiento. Trillas. México: 1995.

ZUBIRIA SAMPER, Julián. Los Modelos Pedagógicos. Hacia una

Pedagogía

Dialogante. Segunda edición. Bogotá D.C.: Cooperativa Editorial Magisterio, 2006.

CRESPILO, Eduardo. El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje [en línea]. España. Gibralfaro.com. 2010. Rev. 23 octubre 2013. Disponible en internet:

<http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

>

DE CONCEPTOS. Concepto de desarrollo del pensamiento [en línea]. Deconceptos.com. Rev. 23 octubre 2013. Disponible en internet:

<<http://deconceptos.com/general/desarrollo-del-pensamiento>>

DE CONCEPTOS. Concepto de lúdico [en línea]. Deconceptos.com. Rev. 23 octubre 2013. Disponible en internet: <<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico>>

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Jonatán Benjamín. Dificultades de la suma y la resta en niños de primer grado de educación primaria [en línea]. Posgradofeuady.org.mx. Versión 1. Mérida, México. Junio de 2011. Rev. 22 octubre 2013. Disponible en internet: <<http://posgradofeuady.org.mx/wp-content/uploads/2011/01/Tesis-Version-Final.pdf>>

ITURBIDE, Emma. Lectura didáctica de las matemáticas [en línea]. Blogspot.com.

2010. Rev. 23 octubre 2013. Disponible en internet:

< <http://emmaiturbide.blogspot.com/2010/04/lectura-ii-didactica-de-las-matematicas.html>>

PADILLA, María. Sentido numérico: Valor posicional. En: Fundamentos básicos de investigación matemática [en línea]. Blogspot.com. 2008. Rev. 23 octubre 2013. Disponible en internet:

< <http://investigacionmatematica.blogspot.com/2008/09/sentido-numrico-valor-posicional.html>>

SANTANA, Oscar Manadier. Estrategia metodológica dirigida al tratamiento del valor posicional de los números naturales en la escuela primaria [en línea]. Monografías.com. Rev. 22 octubre 2013. Disponible en internet:

<<http://www.monografias.com/trabajos80/estrategia-valor-posicional-numeros-naturales/estrategia-valor-posicional-numeros-naturales.shtml>>

VILANOVA, Silvia. La Educación Matemática El papel de la resolución de problemas en el aprendizaje [en línea]. ROCERAU, María; VALDEZ, Guillermo; OLIVER, María; VECINO, Susana; MEDINA, Perla; ASTIZ, Mercedes; ÁLVAREZ, Estella. Argentina. Revista Iberoamericana de Educación, OEI. 2001. Rev. 23 octubre 2013. Disponible en internet: <<http://www.rieoei.org/deloslectores/203Vilanova.PDF>>

WOLMAN, Susana. La enseñanza del sistema de numeración en los primeros grados [en línea]. Quadernsdigitals.net. Rev. 23 Octubre 2013. Disponible en internet:

<http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_802/a_10808/10808.html>

ANEXO A. ENCUESTA 1

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIDAD EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA

OBJETIVO: Conocer cómo se presenta la agresividad de los estudiantes en el salón de clase.

INSTRUCTIVO: A continuación encontrarás una preguntas, por favor marca una “X” en la respuesta que consideres es la correcta.

1. ¿Te gusta que la agresividad en el salón de clase disminuya?
 - a. Sí
 - b. No

2. ¿Cuál es tu reacción frente a un compañero que no te deja concentrar en clase por su indisciplina?
 - a. Un grito
 - b. Malas palabras
 - c. Apoyo la indisciplina
 - d. Pedirías respeto
 - e. otro

3. ¿Cómo reaccionas ante un ataque de golpes entre tus compañeros?
 - a. Violentemente
 - b. Busco apoyo de mis docentes
 - c. Incito a continuar la pelea

4. Cuando tú le comentas a tus padres sobre las peleas que se generan dentro del salón, ellos:
 - a. Te regañan
 - b. Te orientan
 - c. No Te dicen nada

5. ¿Consideras que la lúdica es importante para disminuir los niveles de comportamientos agresivos en el aula de clase?
 - a. Sí
 - b. No

GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN.

ANEXO B. MODELADO 1



ANEXO C. TRANSPORTANDO AL HERIDO 1



ANEXO D. COLECCIONADO VALORES 1





ANEXO E. EL AVION 1



